

## Цифровой ресурс srcgame.ru как профориентационная среда для школьников

Петрова Надежда Валерьевна, педагог дополнительного образования МАОУ «Планирование карьеры»

Внедрение Интернета и цифровых технологий в образовательный процесс меняет не только технологии преподавательской деятельности, но и позицию обучающегося. Студент и школьник выступает в роли заказчика и проектировщика своей образовательной траектории на пути к профессиональному будущему. И в настоящее время перед образованием стоит задача не только внедрения информационно – цифровых технологий, но и выбора новых форм образования, отвечающих требованиям и интересам представителей современного цифрового общества.

Современные пользователи сети Интернет – «дети» цифровой эпохи, так называемое поколение Z. Для них свободный доступ к сети Интернет является естественным. Взаимодействие со сверстниками, обучение и развлечение происходят в сетевом пространстве. Интернет для поколения Z является средой, в которой они учатся общаться, выстраивать отношения, находить друзей, единомышленников, а также могут экспериментировать со своим образом [3]. Отличительной характеристикой поколения Z является стремление самостоятельно зарабатывать деньги, и желание открыть свой собственный бизнес или стать индивидуальным предпринимателем. Это проявляется в активной позиции в сетевом пространстве: ведение блогов, съемка и размещение видео на канале YouTube [4]. Предприятия становятся синонимом перевалочного пункта для поколения Z, ведь они знают, что за свою профессиональную деятельность будут часто менять профессию и место работы [3].

Сложившаяся ситуация позволяет пересмотреть сам подход к формам сопровождения профессионального самоопределения. Необходимо использовать возможности, которые дает сеть Интернет для организации профориентационной среды, в которой школьник самостоятельно проектирует свое профессиональное будущее. Пользователь ресурса становится больше не потребителем, а творцом, производящим контент.

В Центре «Планирование карьеры» реализован проект по созданию ресурса srcgame.ru (ссылка на ресурс <http://srcgame.ru/>), реализующего мероприятия по профориентации. Ресурс направлен на создание среды позволяющей школьнику осваивать, преобразовывать информацию о профилях обучения, профессиях, профессионально важных качествах специалиста, методах принятия решений и реализации выбора. При этом школьник является автором построения собственного образовательного пути, учитывая свой темп продвижения, но вне зависимости от своего места жительства или обучения.

Основная идея srcgame.ru состоит в реализации профориентационных мероприятий на основе игровой технологии эдьютейнмента. Эдьютейнмент или «обучение через развлечение» – формат образовательного процесса, при котором учебный материал представлен с привлечением развлекательных методик, зачастую посредством информационных технологий [1]. Активная позиция участников, является обязательным условием для успешного усвоения учебного материала. При этом педагог занимает позицию сопровождающего, тьютора. Таким образом, технология эдьютейнмента в сетевом пространстве представляет «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы и обеспечивающий при этом информирование аудитории при максимально облегченном анализе событий» [2]. Примером образовательного эдьютейнмента в сети Интернет является проект «TEDx», демонстрирующий выступления профессоров, предпринимателей, ученых представляющих материал в простой и забавной форме; компания «eNANO», занимающаяся разработкой сервисов для школьников и педагогов, запустила технологическую образовательную платформу «Виртуальная школа» основанную на технологиях эдьютейнмента.

На ресурсе реализуются мероприятия Центра «Планирование карьеры» г. Томска, городского и областного уровня. За период существования ресурса разработано содержание более 140 мероприятий по следующим направлениям:

- Менеджмент, экономика, бизнес и предпринимательская деятельность – городская программа «Бизнес инкубатор», городская игра «Реклама и PR»;
- Конструкторская деятельность - городская программа «ТехноЛига»;
- Юриспруденция, социология, обществознание - городская программа «Я гражданин Томска! Обнимем юностью наш город»;
- Психология, педагогика - городская программа «Психолого – педагогический класс. Перезагрузка»;
- Выбор профессии, самопрезентация - городская программа «Планирование карьеры», областная игра «Профессии будущего» и «Учись в Томске!»;
- Бизнес – проектирование, предпринимательская деятельность - Областная деловая игра «Молодежь.Карьера.Успех».

Многообразие выбора мероприятий на ресурсе [srcgame.ru](http://srcgame.ru) позволяет школьникам пробовать себя в различных профессиональных сферах деятельности. Для школьников ресурс доступен в удобное время и позволяет самостоятельно выбирать мероприятия согласно собственным интересам. Для ориентации в выборе мероприятий, школьник может предварительно определить профиль и направления профессиональной подготовки. Для этого на ресурсе размещен раздел «Навигатор профессий». Пользователь указывает интересные для него школьные предметы или те, что он выбрал для сдачи экзамена. По данным школьных предметов определяется профиль и образовательные программы МАОУ «Планирование карьеры» по которым школьник может пройти обучение.

Целевая аудитория ресурса – школьники с 5 – 11 класс (с 11 – 18 лет). В ходе проведенного теоретического исследования были изучены интересы и особенности поведения целевой аудитории в сети Интернет: наиболее востребованы ресурсы, связанные с развлечениями и общением; стремлением быть подключенным к сетевому пространству; стремлением к самостоятельности и контролю своих действий; участием в сетевых сообществах; стремлением к демонстрации своей индивидуальности в сетевом пространстве. Данные особенности учтены при разработке структуры ресурса: каждый обучающийся может создать профиль на [srcgame.ru](http://srcgame.ru), реализована возможность самостоятельно и неограниченно выбирать игровые мероприятия, в профиле участников отображены их достижения, доступна возможность просмотра профилей других участников. При этом регистрация на ресурсе не предполагает размещение персональных данных.

Обучающиеся становясь пользователями ресурса [srcgame.ru](http://srcgame.ru) активно используют ресурсы сети Интернет для поиска информации при выполнении заданий, они не имеют ограничений в использовании различных средств помощи со стороны пользователей сети Интернет в решении заданий. Таким образом, ресурс [srcgame.ru](http://srcgame.ru) создает необходимые условия для развития цифровых компетентностей школьников. Кроме того, для школьника ресурс [srcgame.ru](http://srcgame.ru) создает возможность сформировать профильное портфолио.

Одной из отличительных черт ресурса [srcgame.ru](http://srcgame.ru), является возможность распространения опыта применения профориентационных онлайн форм среди педагогического сообщества. Доступность и открытость ресурса позволяет педагогам использовать возможности ресурса в учебном процессе. Для общеобразовательных учреждений ресурс обеспечивает увеличение числа участников городских программ воспитания и дополнительного образования, областных конкурсов, создает возможность реализации совместных профориентационных мероприятий, оптимизирует ресурсы образовательных организаций, так как задания выполняются удалено и в любое удобное время.

Для муниципальной и региональной системы образования ресурс создает условия для выявления одаренных обучающихся, для вовлечения большего количества участников в профориентационные программы вне зависимости от места жительства и обучения.

Для МАОУ «Планирование карьеры» ресурс позволяет реализовать миссию учреждения в дистанционном формате, обеспечивает увеличение числа участников городских и областных профориентационных мероприятий, задает перспективу привлечения участников, проживающих за пределами Томской области, мотивирует педагогов к повышению квалификации в сфере информационно-коммуникационных технологий, привлекает новых социальных партнеров.

#### Список литературы:

1. Ангельдиева И.Г. Выразительная форма в современном образовании. Научная электронная библиотека открытого доступа Киберленинка [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/vyrazitelnaya-forma-v-sovremennom-obrazovanii>
2. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации. М.: КНОРУС. 2010. - 256 с.
3. Теория поколений в России. [Электронный ресурс] / URL: <http://www.rugenerations.ru>
4. Фрэнс Э., Мишлен А., Эрбланг-Ротару И. ВСЕ О... BUSINESS IS DIGITAL NOW! ЛОВИ МОМЕНТ! Xavier WARGNIER
5. Meet Generations Z: Forget Everything You Learned About Millennials. [Электронный ресурс] / URL: <http://www.slideshare.net/sparksandhoney/generation-z-final-june-17>